

Sør-Trøndelag

Søndre Trondhjems Amtstidende

LØRDAG
13. februar 2016

Nr. 30 Årgang 108
Løssalg kr. 25,00



Vant fram i
lang kamp
for middag

side 8



Kaja var
UKM-stjerna
i Agdenes

side 32-33

interoptik
Orkdal

Ring for timebestilling: 72 48 78 50

• Synsundersøkelser • Briller •
Kontaktlinser

www.interoptik.no
AMFI ORKANGER – 1. etg. Åpent: 9-20 (18)

Orkdals første heltre-bygg

side 6

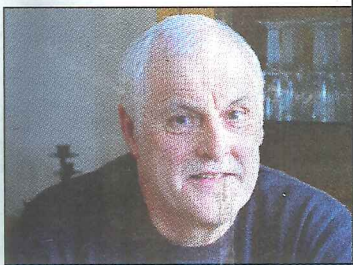
Søndre trente med RBK

side 11

Nå-Kor gir bakoversveis

side 30-31

LØRDAG



Rimsmed og fotograf

Det er som heimstad-
dikter han er blitt mest
kjent, Oddbjørn Resell-
hagen fra Å. Men det er
fotografering som er den
store lidenskapen.

lørdag side 18-19



Fra au pair til ambassaden

Marthe Solbu jobber ved
den norske ambassaden i
London. Her er hun blant
annet vertinne for dron-
ning Sonja og statsminis-
ter Erna Solberg når de er
på besøk i byen.

lørdag side 20-21



Tar fagbrev på jobben

Frode Belsvik og Lisbeth
Snøsen slipper å begynne
på videregående på nytt
for å få kompetansen de
trenger.

nyheter side 4-5

Mobilspill som lesebok



Foto: Margrete Konstad

Alf Inge Wang fra Buvika er Norges første
professor i spillteknologi, og har gjort
suksess verden over med læringsspillet
Kahoot!. Nå leder han juryen i en inter-
nasjonal konkurranse der målet er å finne
en morsom og engasjerende mobil-

applikasjon som kan lære syriske flykt-
ningbarn å lese arabisk. Bakteppet for
prosjektet er den store flyktningstrømmen
fra Syria. 2,8 millioner barn står uten
mulighet til utdanning på grunn av krisen.

lørdag side 14 og 15

Spillnerden som vil lære flyktning

Før lagde Alf Inge Wang dataspill i det skjulte. Nå leder han juryen i en internasjonal konkurranse med mål om å lære syriske barn arabisk via et mobilspill.

For ti år siden rynka folk på nesa av spillutviklinga akademikeren bosatt i Skaun dreiv med på fritida.

– Det var ikke helt stuerent å være forsker og drive med dataspill. Dataspill ble nok tatt for å være tull og tøys, sier Wang.

Men etter noen og tretti mislykka dataspill kom suksessen, Kahoot! Det mobilbaserte læringsspillet som Wang hadde ideen til, har i dag 100 millioner brukere verden over. Applikasjonen tok av i Norge i 2013 og eksploderte internasjonalt i 2014.

– Etter det har jeg ikke møtt noen motforestillinger, sier Wang, fra kontoret sitt i kjelleren av en av de mange betongblokkene på Gløshaugen i Trondheim.

Kunne ikke klart seg uten

29. januar i år utlyste norske myndigheter en internasjonal konkurranse, hvor verdens spillutviklere utfordres til å lage et mobilspill til bruk i bistandsarbeid. Målet er en morsom og engasjerende mobilapplikasjon som kan lære syriske flyktningbarn å lese arabisk. Som teknisk ansvarlig i prosjektet og leder for juryen sitter NTNUs Alf Inge Wang. Norges første professor i spillteknologi, med Kahoot!-suksessen i ryggen og diplomer på kontorveggen.

– Vi hadde ikke kunnet gjøre dette uten en som Alf Inge med oss, slik jeg ser det, sier Liv Marte Nordhaug i Norad, leder for den internasjonale konkurransen.

– Han vet hva som skal til for å appellere til mange brukere, og det er veldig relevant for oss i dette prosjektet, sier Nordhaug.

Bakteppet for prosjektet er den store flyktningstrømmen fra et Syria i konflikt. 2,8 millioner barn står uten mulighet til utdanning på grunn av krisen, ifølge Norad. I tillegg til å lære syriske barn skriftspråket i deres eget hjemland, skal mobilspillet øke barnas «psykososiale velvære», som det heter i prosjektbeskrivelsen.

– At dem ska ha det greitt i kvardan', sier Wang, som flytta fra Trondheim til Buvika i 2001.

Mange av flyktningbarna har vært gjennom langvarig stress og traumatiske hendelser. Konstrasjonsvansker og stress er utbredt. Mobilspillet skal gi motivasjon og mestringsfølelse.

– Psykososial velvære er et ord jeg har lært meg nylig. De snakker om det på bistandskonferanser, så jeg har måtte lært meg å bruke det, humrer Wang.

Håper på noe helt nytt

Prosjektet fanger opp det Wang brenner for: Hvordan spillteknologi kan brukes for å bedre hver-



Alf Inge Wang er professor i spillteknologi ved Institutt for datateknikk og informasjonsvitenskap ved NTNU. Han var på skolebesøk i USA. – Helt vilt, sier han. Her utenfor kontoret sitt på Gløshaugen i Trondheim.

Noen av kriteriene i spillkonkurransen:

- Spillet kan ikke ha støtende innhold eller referanser til krigshendelser
- Det må lære barna arabiske bokstaver, deres lyder og hvordan man setter sammen bokstaver til ord. En bonus vil være å lære barna en flytende uttale av ord.
- Spillet skal være morsom å bruke for målgruppa som er barn mellom 5 og 10 år.
- Applikasjonen må ikke ta for lang tid å laste ned.

Kilde: Alf Inge Wang, juryleder for konkurransen.



I mange flyktningssituasjoner ville ikke lesetrening for barn via et mobilspill vært mulig. Men på grunn av høy tetthet av smarttelefoner blant syriske flyktninger, har spillutviklerne håp om å kunne bidra.



De fleste barna Wang møtte i en teltleir ved den syriske grensa i Tyrkia hadde tilgang til smarttelefon via sine foreldre. Foto: Alf Inge Wang.

g barn å lese



uksessen med mobilspillet Kahoot! ble han bedt om autografer da

dagen til folk. Mange kriterier må på plass (se faktaboks) i applikasjonen som til slutt vinner konkurransen. Men hvilken type spill juryen sitter igjen med etter fristen 1. april, det vet Wang ingenting om.

– Jeg håper vi sitter igjen med noe jeg ikke har sett før. Noe nytt og spennende, sier Wang.

En viktig forutsetning er at mobilspillet er morsomt og engasjerer barna.

– Vi ønsker å lage noe som barna faktisk har lyst til å bruke, heller enn at spillet blir prakka på dem fordi noen sier det er bra for dem, sier Wang.

I tillegg til å lede juryen som foretar utvelgelsen av spill, er hans jobb som teknisk ansvarlig å drive fødselshjelp for applikasjonene som velges ut. Hvordan spillet effektivt skal spres til brukerne er blant utfordringene Wang er spent på.

– Jeg skal hjelpe de som blir valgt ut til å vokse til noe større. Det er sånt jeg liker å holde på med, sier Wang.

Candycrush i flyktning-leiren

I starten av januar dro prosjektledelsen til en flyktningleir i Tyrkia. Etter turen var den nyutnevnte jurylederen letta.

– Jeg frykta vi skulle tryne på helt banale ting. Som for eksempel at få flyktninger hadde smarttelefoner, sier Wang.

Men i teltleiren hadde så og si alle voksne smarttelefoner, og barna fikk låne dem til å spille spill, for å få tida til å gå. Som Candycrush eller Farmville, spillet der målet er å bygge opp en bondegård.

Teltleiren de besøkte lå noen kilometer fra grensa til Syria. Menneskene som bodde der var dermed blant de mest vanskelig-

Eduapp4Syria

- Målet med den internasjonale innovasjonskonkurransen utlyst av norske myndigheter er å utvikle en spillbasert mobilapplikasjon som skal hjelpe syriske barn å lese, uavhengig av hvor de befinner seg.
- Norge har satt av 15 millioner kroner til prosjektet, i tillegg til opprettelsen av en doktorgrad for å teste effektene av appen, både på læring og på psykososialt velvære.
- Innovasjonskonkurransen koordineres av Norad sammen med Norges Teknisk-Naturvitenskapelige Universitet (NTNU) og arrangeres i samarbeid med en rekke internasjonale aktører, deriblant mobilskapet Orange og US Aid.
- Fristen for å levere bidrag til konkurransen er 1. april.

Kilder: Norad og utenriksdepartementet

stilte flyktningene, ifølge Wang.

– Men vi så at smarttelefoner var noe som ble prioritert, rett etter mat og vann. Grunnen var enkel, de trenger telefonene for å holde kontakt med venner og familie, som kan være spredt som flyktninger i flere land, sier Wang.

De fleste som bodde i teltleiren hadde tilgang til internett og strømuttak for lading av mobile-

ne. – Foreldrene vi snakka med, synes prosjektet vårt var en god idé, men understreket at spillet må engasjere barna for at det skal brukes til læring, sier Wang, og tok det som en bekræftelse på at spillet med arbeidstitel Eduapp4syria er på riktig vei:

– Den hellige gral innen spillbasert læring er å finne den perfekte kombinasjonen mellom læring og underholdning. Det er det jeg mener vi fant med Kahoot! og det er det vi ønsker å finne med denne konkurransen, sier Wang.

Lettere å spre enn bøker

Prosjektleder Nordhaug i Norad sier til ST at en av fordelene med å ta i bruk spillformatet til

læring, er at det er lettere å distribuere mobilspill enn fysiske bøker.

– Men det er mange flyktningssituasjoner hvor dette ikke hadde vært mulig. En forutsetning er høy utbredelse av smarttelefoner hos syrerne, sier hun, og understreker at dette er en del av Norges bredere satsning på utdanningsbistand i konfliktsituasjoner.

– Ingen ønsker at mobilapper skal erstatte skolegang for barn, men med 2,8 millioner barn som står utenfor skolen, må man klare å ha to tanker i hodet samtidig for å nå fram med læringsmuligheter til så mange som mulig, sier Nordhaug.

– Hvor vanlig er det å utvikle mobilspill i nødhjelpssammenheng?

– Totalt er dette en ganske ny tilnærming. Det er flere prosjekter på gang for digital læring i klasserommet. Det som er nytt med vårt prosjekt er at vi prøver å nå fram direkte til husholdningene, via folks smarttelefoner. Jeg kjenner ikke til andre bistandsprosjekter hvor det gjøres.

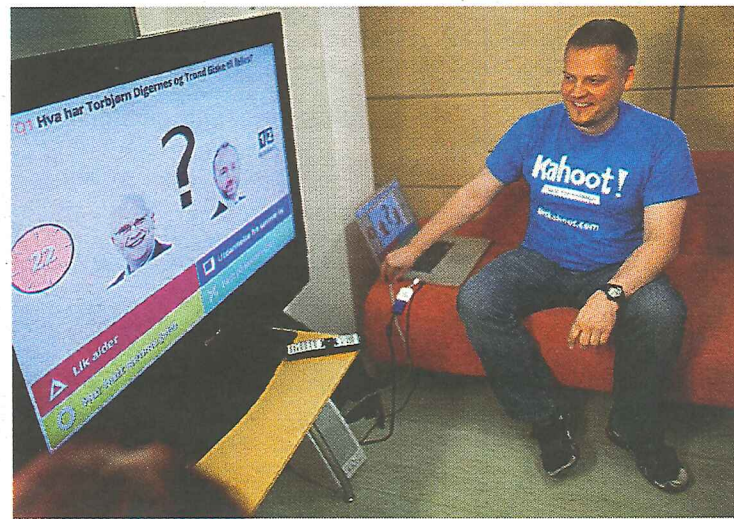
MARGRETE KONSTAD
margretekonstad@hotmail.com



Liv Marte Nordhaug i Norad og Alf Inge Wang foran et mobilutsalg i Tyrkia.



Alf Inge Wang var letta da han oppdaga at de fleste av også de mest vanskeligstilte flyktningene har smarttelefoner, gjerne billige kopier av originalene.



Læringsspillet Kahoot! har tatt av internasjonalt. Wang jobber stadig med å videreutvikle spillet han hadde ideen til, ved siden av professorjobb ved NTNU.

Foto: Kai Torgeir Dragland, NTNU.